

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (0-4) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang anak. Pada masa ini, pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan fisiknya. Pertumbuhan dan perkembangan tersebut telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Dengan kata lain, bahwa anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat.¹

Pembelajaran bagi anak usia dini bersifat holistik dan terpadu. Pembelajaran mengembangkan semua aspek perkembangan, meliputi” (1) moral dan nilai-nilai agama, (2) sosial – emosional, (3) kognitif (intelektual), (4) bahasa, (5) fisik – motorik, dan (6) seni. Pembelajaran bersifat terpadu, yaitu tidak mengajarkan bidang studi secara terpisah. Satu kegiatan dapat menjadi wahana belajar berbagai hal bagi anak. Bermain sambil

¹ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini, TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, (Jakarta : Kencana, 2013), hal. 14.

belajar, dimana esensi bermain menjiwai setiap kegiatan pembelajaran amat penting bagi PAUD. Esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka menjadi jiwa setiap kegiatan. Pembelajaran disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa.²

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahap kehidupannya, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama, sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Hal ini sesuai dengan hak anak, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa: setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Salah satu implementasi dari hak ini, setiap anak berhak memperoleh pendidikan sejak usia dini dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya dan kecerdasannya itu akan

² Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik...*, hal. 28-29.

berkembang secara optimal. Menurut Undang – Undang No. 23 Tentang Perlindungan Anak Tahun 2002 pasal 1 dinyatakan: Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³

PAUD atau pendidikan prasekolah sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar dan dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan prasekolah pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudlatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (PLAY GROUP), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Sedangkan pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.⁴

Pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi. Untuk itu kegiatan pembelajaran harus dirancang agar suasana belajar menyenangkan, menggembirakan

³ UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, (Bandung : Citra Umbara, 2003), hal. 3.

⁴ UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS,..... hal. 12.

dan demokrasi sehingga menarik anak untuk terlibat disetiap kegiatan pembelajaran.

Aktivitas bermain (*playful activity*) memberi kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai eksplorasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Lewat aktivitas bermain edukatif potensi diri anak, sikap positif dan rasa percaya diri dapat berkembang ke arah yang lebih matang dengan memfasilitasi materi bermain yang sesuai dengan kebutuhan, pengalaman, karakteristik dan kemampuan mereka, sehingga mereka dapat melakukan ketrampilan-ketrampilan yang sesuai dengan perkembangannya serta meningkatkan kecerdasan dan kepribadiannya secara optimal.

Seorang pendidik harus dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak, dan bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak secara optimal. Karena pendidik memiliki posisi penting yang menentukan berhasil tidaknya pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan serangkaian pendidikan yang dilakukan secara terencana untuk mencapai tujuan. Titik permulaan dalam mengajar yang berhasil adalah membangkitkan minat anak didik karena rangsangan tersebut, membawa kepada senangnya anak didik dalam pembelajaran dan meningkatkan semangat mereka, serta meningkatnya kepentingan mata pelajaran bagi mereka,

disamping perasaan mereka, bahwa mereka mendapat manfaat dan pekerjaan dan kegiatan mereka dengan sungguh-sungguh.⁵

Minat belajar siswa salah satunya bisa direalisasikan dengan memanfaatkan media pembelajaran, yang mana guru dapat memanfaatkan media yang memadai sehingga penyampaian materi dapat berjalan dengan baik dan dengan adanya media pembelajaran itu pula dapat dijadikan sebagai alat bantu belajar dan mengajar sehingga komunikasi antara guru dan murid akan lebih efektif.

Media pendidikan merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid. Hal ini sangatlah membantu guru dalam mengajar dan memudahkan murid menerima dan memahami pelajaran.⁶

Pendidik di zaman sekarang dituntut mampu memanfaatkan media belajar agar pembelajaran tidak mengalami kesulitan, maka pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan – kelebihan yang dimiliki media tersebut dan berusaha menghindari hambatan – hambatan yang mungkin muncul dalam pembelajaran.⁷ Dengan penggunaan media dalam pembelajaran, siswa akan lebih mudah

19. ⁵ Zakiah Daradjat, *Kepribadian Guru*, (Jakarta : Bulan Bintang, 2003), hal.

⁶ Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*, (Semarang : Rasail, 2000), hal. 123.

246. ⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal.

dalam mengaplikasikan dan lebih memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran yang tepat sasaran, untuk mempermudah siswa dalam menyerap materi pelajaran.

Kelemahan dalam pembelajaran Agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang adalah kurangnya eksplorasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan merangsang siswa untuk belajar, sehingga mulai tahun 2010 guru play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang melakukan pembelajaran agama Islam menggunakan multimedia untuk lebih meningkatkan semangat belajar siswa dan lebih mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang adalah menggunakan multimedia. Multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media, yakni dapat berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan gambar. Perpaduan dari kombinasi ini ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini.⁸

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 170-171.

jas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi itu.⁹

Penggunaan multimedia dalam pengajaran memungkinkan para siswa mengatur kecepatan belajar, banyaknya pelajaran dan urutan pelajaran. Namun penggunaan multimedia sebagai alat pembelajaran belum dapat menggantikan peran guru/pengajar. Hal ini disebabkan adanya faktor-faktor yang hanya dimiliki manusia seperti pemberian motivasi, bimbingan dan pendekatan. Oleh karena itu, multimedia hendaknya dipandang sebagai pelengkap pengajaran bukan sebagai pengganti peran guru/ pengajar.

Menurut teori kerucut pengalaman (*cone of experience*) Edgar Dale, sebagaimana dikutip Azhar Arsyad menyatakan media membuat jenjang konkret abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian atau benda tiruan, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dalam symbol verbal atau abstrak.¹⁰ Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu. Ini dikenal dengan *learning by doing*

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran....*, hal. 172

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran....*, hal. 10.

dimana siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang dilakukan. Ketidakaktifan siswa dalam pembelajaran bisa diatasi dengan melibatkan langsung siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian judul “ Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran Agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang”.

B. Perumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang di atas maka permasalahan yang di angkat dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang ?
2. Bagaimana problematika yang dihadapi dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mendeskripsikan penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang.
- b. Untuk mengetahui problematika yang dihadapi dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam

di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang dan solusi.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah pemikiran tentang penerapan media aktif dalam pembelajaran agama Islam.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang perlunya multimedia yang dapat membantu peningkatan minat belajar dan pembelajaran agama Islam yang bermakna.
- 2) Sebagai bahan motivator bagi tenaga pendidik dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar dan mengajar.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran pada sekolah, khususnya play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, sehingga dapat dijadikan sebagai referensi dalam membuat kebijakan dan perbaikan mutu pembelajaran agama Islam yang dilaksanakannya.
- 4) Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat menjadikan mereka semangat dalam belajar

- 5) Bagi peneliti, penelitian ini menjadikan khasanah pengetahuan dalam melakukan pembelajaran agama Islam.